

Das Potenzial der "Creative Industries"

Erste Ergebnisse des Grundlagenberichts zur Kultur- und Kreativwirtschaft in Brandenburg vorgestellt

Potsdam, 27. Juni 2007 - Gemeinsame Pressemitteilung - [auch hier zu lesen](#)

Die **Kultur- und Kreativwirtschaft** nimmt in Brandenburg an Bedeutung zu. Im Jahr 2005 waren rund **2.740 Freiberufler und Unternehmen** in diesem Bereich tätig. Nimmt man die beiden Kreativbranchen **Werbung und Software/Games** hinzu, steigt die Gesamtzahl auf über **3.500 Selbstständige und Unternehmen mit insgesamt mehr als 16.700 festen Arbeitsplätzen**. Die Unternehmensstruktur ist in Brandenburg wie auch bundesweit stark geprägt von Klein- und Kleinstunternehmen. In der Kultur- und Kreativwirtschaft wurde im Jahr 2005 in Brandenburg ein Umsatz von **730,7 Millionen Euro** erwirtschaftet. Das entspricht nahezu der Größenordnung, die im Maschinenbau (829 Mio. €) oder in der Kfz-Industrie (847 Mio. €) erzielt wurde.



Dies sind erste Ergebnisse des "Grundlagenberichts zur Kultur- und Kreativwirtschaft in Brandenburg", die heute bei der Fachtagung "Kultur und Kreativwirtschaft im Land Brandenburg" in Potsdam präsentiert wurden. Der Grundlagenbericht wird derzeit im Auftrag des Ministeriums für Wirtschaft und des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kultur erarbeitet. Er soll helfen, neue Handlungsansätze und Ressort übergreifende Partnerschaften in diesem Feld zu initiieren.

"In den Jahren 2000 bis 2005 ist die Unternehmenslandschaft in der Kultur- und Kreativwirtschaft um rund 16 Prozent gewachsen", erklärten die Ministerin für Wissenschaft, Forschung und Kultur, **Prof. Johanna Wanka**, und Wirtschaftsminister **Ulrich Junghans** bei der Vorstellung der Studienergebnisse. Im gleichen Zeitraum ist die Wirtschaft in Brandenburg insgesamt um 6,5 Prozent gewachsen. "Dies belegt das große Potenzial, das in den 'Creative Industries' steckt. Überdurchschnittlich stark haben sich einzelne Teilgruppen wie Software- und Gamesentwickler oder der Bereich Design entwickelt. Die Designwirtschaft sowie die Software- und Gamesentwicklung verzeichneten in den Jahren 2000 bis 2005 eine Umsatzentwicklung von 143 bzw. 200 Prozent."

Mit "**Kulturwirtschaft**" oder "**Creative Industries**" werden deutschlandweit diejenigen Kultur- bzw. Kreativunternehmen definiert, die überwiegend erwerbswirtschaftlich orientiert sind und sich mit der Produktion und dem Vertrieb kultureller bzw. kreativer Güter befassen. Zur Kulturwirtschaft zählen: Verlagsgewerbe, Filmwirtschaft (einschließlich TV-Produktion), Rundfunkwirtschaft, die Gruppe der darstellenden und bildenden Künste, Musik und Literatur, Journalisten- und Nachrichtenbüros, Museumsshops und Kunstausstellungen, Einzelhandel mit Kulturgütern (Buchhandel, Musikfachhandel, Kunsthandel), Architekturbüros sowie die Designwirtschaft. Ergänzt werden die neun Wirtschaftsgruppen durch die beiden Kreativbranchen Werbung sowie Software-/Games-Industries.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft überschneidet sich in Teilen mit dem Branchenkompetenzfeld Medien, Informations- und Kommunikationstechnologien in der Neuausrichtung der Brandenburger Wirtschaftsförderung, ist aber nicht deckungsgleich.

Ministerium für Wirtschaft des Landes Brandenburg Pressestelle Tel. 0331/866-1509 Fax 0331/866-1726 www.wirtschaft.brandenburg.de

*

MAZ, 28.06.2007

[Kreativität bringt gute Umsätze](#)

Bericht zur märkischen Kulturwirtschaft

Beachten Sie auch diese Seiten auf BerliNews:

[Kommunikations-Boomtown Berlin](#)

Neue Zahlen zum Cluster IuK-Technik und Kreativwirtschaft in der Hauptstadt
BerliNews, 20.6.2007 - IP10184

WIR EMPFEHLEN:



InnovationsNews macht die Berliner High-Tech-Landschaft transparent. Sichern Sie sich Ihren Informationsvorsprung, abonnieren Sie kostenlos den Newsletter bei der IBB.
<http://www.investitionsbank.de/innonews-anmeldung>

- [Homepage](#)
- [Impressum + Kontakt](#)

Themen

- [Forschungspolitik](#)
- [Hochschulpolitik](#)
- [Innovationspolitik](#)
- [Technologiepolitik](#)
- [Wirtschaftspolitik](#)
- [Wissenschaftspolitik](#)
- [Biotechnologie](#)
- [Chemie](#)
- [Energietechnik](#)
- [Geowissenschaften](#)
- [Innovatives Bauen](#)
- [IuK-Technik](#)
- [Materialforschung](#)
- [Medizin](#)
- [Optische Technologien](#)
- [Physik](#)
- [Produktionstechnik](#)
- [Raumfahrt](#)
- [Sozialforschung](#)
- [Tourismus](#)
- [Umwelt](#)
- [Verkehrstechnik](#)
- [Wissenschaftsgeschichte](#)
- [Wissenschaftsjournalismus](#)

Kioske

- [Adlershof aktuell](#)
- [Biotech-Park Berlin-Buch](#)
- [Innovationspark Wuhlheide](#)
- [Gründer-News](#)
- [Editorials](#)